

WEERWOLVEN & WAAGHALZEN



'Weerwolven & Waaghalzen' is een interactief deductiespel voor twee teams: Dorpelingen en Weerwolven. De Dorpelingen weten niet wie de Weerwolven zijn. De Weerwolven proberen niet ontdekt te worden en de ene na de andere Dorpeling uit te schakelen. De Spelleider (één van de spelers) leidt de overige spelers door de verschillende fasen van 'Weerwolven & Waaghalzen' heen.

Het spel eindigt wanneer alle Dorpelingen óf alle Weerwolven dood zijn.

SPELMATERIAAL

80 karakterkaarten, 1 spelregels, 1 notitieblok voor de Spelleider.

BASISSPEL

Een spel 'Weerwolven & Waaghalzen' bestaat uit meerdere 'dagen' en 'nachten'. Elke nacht kiezen de Weerwolven een slachtoffer, terwijl de Ziener informatie inwint over de andere spelers en zo achterhaalt of een speler een Weerwolf is. Tijdens de dag proberen de spelers gezamenlijk te achterhalen wie onder hen een Weerwolf is, om vervolgens te stemmen om deze speler al dan niet te lynchen.

Het spel wordt altijd gewonnen door een team: de Dorpelingen winnen wanneer zij alle Weerwolven gelycht hebben, de Weerwolven winnen wanneer er net zo veel Dorpelingen over zijn als Weerwolven. Tijdens een spel 'Weerwolven & Waaghalzen' moet men proberen de medespelers op een dwaalspoor te brengen om te kunnen winnen.

SPELVOORBEREIDING

Voor het basisspel (uitermate geschikt om kennis te maken met 'Weerwolven & Waaghalzen') zijn de volgende kaarten nodig: **1 Ziener kaart, Weerwolf kaarten (1 voor 6-8 spelers, 2 voor 9-11 spelers en 3 voor 12-15 spelers)** en **Dorpeling kaarten** voor alle overige spelers.

Bepaal wie de Spelleider wordt en geef hem het notitieblok en een pen (niet inbegrepen).

De spelers gaan indien mogelijk in een kring zitten.

De Spelleider schudt de kaarten en deelt gesloten aan elke speler een kaart uit. Elke speler bekijkt zijn kaart, zonder deze aan andere spelers te laten zien.

In deze fase mag niemand praten behalve de Spelleider. Pas tijdens de volgende 'Dagfase' mag er weer gepraat worden.

DE EERSTE NACHT

Tijdens de eerste nacht vraagt de Spelleider eerst aan de Weerwolven om zich aan hem bekend te maken en vervolgens vraagt hij hetzelfde aan de Ziener. De Spelleider weet nu wie welke rol heeft en de Weerwolven kunnen zien wie de andere Weerwolven zijn. De Dorpelingen worden *nooit* gewekt tijdens de nacht. De Spelleider gebruikt de volgende zinnen om de spelers door de nacht te leiden:



'Alle inwoners van het dorp gaan slapen. Alle spelers sluiten nu hun ogen.'

De Spelleider controleert of alle spelers hun ogen gesloten hebben.

'Weerwolven: open je ogen en kijk om je heen.'

De Weerwolven openen hun ogen en kijken welke andere spelers eveneens Weerwolven zijn (zachtjes, zodat niemand hen hoort). De Spelleider schrijft de namen van de Weerwolven op zijn notitieblok.

'De Weerwolven sluiten nu de ogen weer (pauze). Ziener: open je ogen en wijs een speler aan.'

De Weerwolven sluiten eerst hun ogen voordat de Ziener zijn ogen opent. De Ziener wijst een medespeler aan zonder gehid te maken. De Spelleider doet zijn duim omhoog wanneer de Ziener een 'goede Dorpeling' heeft aangewezen of zijn duim naar beneden wanneer het een 'kwaadaardige Weerwolf' is. De Spelleider schrijft ook de naam van de Ziener op zijn notitieblok.

'Ziener: sluit nu de ogen (pauze). Alle spelers worden wakker en stellen vast dat hun vredige dorpie bedreigd wordt door Weerwolven. Het is nu aan jullie om de Weerwolven te vinden en te lynchen.'

Alle spelers openen nu hun ogen.

DE EERSTE DAG

De eerste dag stellen de spelers zich aan elkaar voor. Beginnend met een willekeurige speler moet elke speler (met de wijzers van de klok mee) iets over zichzelf vertellen. Dat kan iets eenvoudigs zijn, bijvoorbeeld "Mijn naam is Jeroen, en ik ben Dorpeling" of iets uitgebreiders, bijvoorbeeld "Ik ben Jeroen en ik ben de banketbakker van dit dorp. En zoals iedereen weet, lusten Weerwolven geen taart". Spelers zullen zich niet bekend willen maken als Weerwolf of een ander speciaal karakter.

Spelers met deze rollen liegen op dit moment over hun ware identiteit en zeggen gewone Dorpelingen te zijn.

Nadat alle spelers zich voorgesteld hebben, beschrijft de Spelleider het einde van de dag, hoe men andere spelers nomineert om te lynchen en hoe daar vervolgens over gestemd wordt.

'Om iemand te nomineren die gelycht moet worden, wijst men naar de speler en zegt: 'Ik nomineer Jeroen'. Als een andere speler Jeroen ook nomineert en daarmee zijn nominatie bevestigt, heeft de genomineerde speler de mogelijkheid om zich kort te verdedigen. Vervolgens wordt er gestemd. Ik tel tot '3' en bij '3' houden alle spelers de duim omhoog (de speler is onschuldig) of omlaag (de speler wordt gelycht). Indien de speler gelycht wordt, draaien we zijn karakterkaart voor iedereen duidelijk zichtbaar om en valt iedereen in het dorp vervolgens weer in een diepe slaap. Als de speler onschuldig is en mag blijven leven, kunnen jullie verder discussiëren tot eventueel een nieuwe nominatie plaatsvindt.'

Als meer dan de helft van alle spelers tegen de genomineerde speler stemt, wordt deze speler gelycht en wordt zijn karakterkaart voor iedereen duidelijk zichtbaar omgedraaid. Deze speler mag na het omdraaien van zijn kaart niet meer praten en moet zijn plaats in de kring verlaten (hij mag natuurlijk de rest van het spel wel in stilte toekijken).

De Spelleider moet op de eerste dag vooraf bepalen hoe lang de discussie mag duren. Als aan het einde van de discussie geen speler genomineerd wordt, dan valt het dorp weer in een diepe slaap. De Spelleider moet de spelers op tijd waarschuwen dat het einde van de dag nadert, zodat er nog één of twee nominaties kunnen plaatsvinden.

DE VOLGENDE NACHTEN

Als de Spelleider vanaf de tweede nacht de Weerwolven vraagt hun ogen open te doen, dan kiezen de Weerwolven elke keer een slachtoffer dat zij willen doden. De Weerwolven moeten

het hierover eens zijn. Aansluitend vraagt de Spelleider elke nacht de Ziener zijn ogen te openen. Deze kiest een volgende speler uit. De Spelleider geeft het teken 'Duim omhoog' (voor een Dorpeling) of het teken 'Duim omlaag' (voor een Weerwolf).

DE VOLGENDE DAGEN

Elke morgen geeft de Spelleider de mededeling welke speler door de Weerwolven de afgelopen nacht gedood is en draait de karakterkaart van deze speler voor iedereen zichtbaar om. Deze speler mag na het omdraaien van zijn kaart niet meer praten en moet zijn plaats in de kring verlaten. Hij mag natuurlijk de rest van het spel wel in stilte toekijken. Elke dag eindigt met een stemming over het wel of niet lynchen van een speler.

EINDE VAN HET SPEL

Als de Dorpelingen erin slagen alle Weerwolven te lynchen, eindigt het spel en winnen de Dorpelingen. Zodra er net zo veel Weerwolven als Dorpelingen (inclusief de Ziener) zijn, winnen de Weerwolven het spel. De Spelleider geeft direct aan wanneer één van beide teams gewonnen heeft.

HET SPEL VOOR GEVORDERDEN

Na enkele keren het basisspel 'Weerwolven & Waaghalzen' gespeeld te hebben, kun je starten met variaties op het basisspel. Zo kunnen verschillende nieuwe karakterkaarten aan het spel worden toegevoegd, om het nog interessanter te maken. Maar ook de basisregels kunnen veranderd worden. Sommige groepen zullen het spel keer op keer willen spelen met dezelfde karakterkaarten, terwijl andere groepen elke keer willen variëren met karakterkaarten en regels. Het kan allemaal!

SPELVOORBEREIDING

Aan het begin van het spel bepalen de spelers gezamenlijk welke karakterkaarten zij in het spel willen opnemen en welke regels zij willen

toepassen. De Spelleider heeft hierin het laatste woord, waarbij hij zoveel mogelijk de wensen van alle spelers respecteert. Zie "Scenario's" op pag. 7 voor een goede mix van karakterkaarten (waaronder Weerwolven en Dorpelingen). Natuurlijk is het ook mogelijk een eigen mix samen te stellen.

VERDELEN IN VERSCHILLENDE GROEPEN

Vanaf 25 spelers kun je overwegen de groep in meerdere groepen op te delen. Het spel zal dan sneller verlopen en spelers hebben de kans kennis te maken met meerdere karakters.

Als je de spelers in meerdere groepen verdeelt, heeft elke groep een eigen Spelleider nodig en is het belangrijk dat er genoeg afstand tussen de groepen is om elkaar niet te storen.

Elk spel is een spel op zich. Als de groepen al ervaring met 'Weerwolven & Waaghalzen' hebben, overweeg dan één van de varianten uit het hoofdstuk "Regelvarianten" op de volgende pagina.



REGELVARIANTEN

Onderstaande regelvarianten kunnen naar believen met elkaar gecombineerd worden. Hiermee kun je het spel volledig naar eigen inzicht invullen.

KARAKTER BEKEND MAKEN

In het basisspel van 'Weerwolven & Waaghalzen' wordt de karakterkaart omgedraaid nadat een speler gedood is. Dit kan ook anders. De volgende varianten beperken de informatie over de karakterkaart van een speler nadat deze gedood is.

ALLEEN WEERWOLVEN/DORPELINGEN BEKEND MAKEN

In deze variant geeft de Spelleider alleen aan of het een Weerwolf of een Dorpeling is. Bijzondere rollen worden niet bekend gemaakt. Als de Ziener bijvoorbeeld wordt gedood, vertelt de Spelleider alleen dat een Dorpeling (en dus geen Weerwolf) is gedood. De Spelleider moet dan echter nog wel elke nacht de gedode karakters oproepen indien dat voor het spel noodzakelijk is. Als de Ziener in de tweede nacht bijvoorbeeld is gedood, dan moet de Spelleider de Ziener toch in elke nacht oproepen en de spelers die nog in het spel zitten in de waan laten dat de Ziener elke nacht informatie opvraagt. Soms komen de overige spelers erachter welke karakters al dood zijn, vaak ook niet.

TEAM BEKEND MAKEN

De Spelleider maakt alleen bekend tot welk team een speler behoort (naast de Weerwolven en Dorpelingen zijn er ook andere teams zoals Vampiers, Sekteleiden, etc.).

GEEN INFORMATIE BEKEND MAKEN

De Spelleider maakt na de dood van een speler niets anders bekend dan dat deze dood is. Dit geeft het team van de Dorpelingen de minste informatie en maakt het spel makkelijker voor het team van de Weerwolven. Veel ervaren spelers houden van deze variant aangezien het veel meer mogelijkheden voor bedrog en verraad aan het team van de Weerwolven biedt.

Een Weerwolf kan bijvoorbeeld zeggen dat hij de Ziener is. Zelfs als de echte Ziener dood is (waarbij zijn rol niet bekend wordt gemaakt), kan een Weerwolf dit dus blijven volhouden.

TOEVALLIGE ROLLEN

Sommige karakters, zoals de Dorpsgek en de Eenzame Wolf, hebben er voordeel bij om 'mogelijk' in het spel te zitten. Hierbij is wel van belang dat alle spelers ervaren zijn en alle mogelijke rollen kennen. Deze variant maakt het ook mogelijk meer rollen dan normaal in het spel te betrekken. In aanvulling daarop kan het ook leuk zijn om het precieze aantal Weerwolven niet bekend te maken. Doorgaans hebben de Weerwolven baat bij meer onzekerheid in het spel.

Voor een spel met een toevallige verdeling van karakters of Weerwolven legt de Spelleider het aantal karakterkaarten, de Ziener en de Weerwolfkaarten die zeker in het spel moeten komen apart. Voor het overige aantal spelers worden meer rollen geselecteerd waarvan een deel maar daadwerkelijk in het spel komt. De Spelleider schudt de extra geselecteerde rollen en bepaalt op toevalligerwijze welke rollen worden toegevoegd aan de rollen die er zeker inzitten. De Spelleider kijkt vervolgens welke rollen hij gaat toevoegen, maar laat dit niet zien aan de spelers. De spelers weten dus niet precies welke extra rollen zijn toegevoegd. Zij weten uiteraard wel, welke rollen zouden kunnen zijn toegevoegd.

NOMINEREN EN STEMMEN

Veranderingen in de manier waarop er wordt genomineerd en gestemd kunnen het spel interessanter maken, maar het kan ook dienen om het spel sneller of langzamer te laten verlopen. De volgende varianten veranderen de standaard manier waarop er wordt genomineerd en gestemd.

NOMINEREN VAN TWEE SPELERS (BIG BROTHER VARIANT)

Er worden twee spelers genomineerd. Voor de ene speler geldt 'duim omhoog', voor de andere speler 'duim omlaag'. Alle spelers stemmen nu voor één van beide spelers, en de speler met de

meeste stemmen wordt gelynacht. In het geval van een gelijke stand worden beide spelers gelynacht. Deze variant garandeert dat tenminste één persoon gelynacht wordt en zorgt voor een sneller spelverloop.

DE ELIMINATIEVARIANT

Eén speler bepaalt dat een andere speler mag blijven leven en volgens hem dus zeker geen Weerwolf is. Zodra dit gebeurt, doen alle spelers hun hand omhoog (inclusief de speler die de andere speler aanwees), behalve de speler die mag blijven leven. De speler die mag blijven leven kiest nu een andere speler die mag blijven leven die zijn hand vervolgens omlaag doet. Dit gaat net zo lang door, totdat er nog maar één speler zijn hand omhoog heeft. Deze speler wordt gelynacht. Tijdens het Eliminatieproces mag gediscussieerd worden, echter het is altijd de laatste aangewezen speler die uiteindelijk beslist en de volgende speler aanwijst.

GEHEIME STEMMING (SURVIVOR VARIANT)

Elke speler schrijft de naam van een andere speler die hij wil lynchen op. De Spelleider leest elk stembriefje voor. De speler met de meeste stemmen wordt gelynacht. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers wordt er opnieuw gestemd waarbij alleen de namen van de spelers die gelijk eindigden mogen worden opgeschreven. Indien er opnieuw een gelijke stand is tussen twee of meer spelers, worden al deze spelers gelynacht.



DAGELIJKE VERANDERINGEN

Om meer afwisseling in het spel te brengen, kun je verschillende veranderingen tijdens de dag invoeren. Als het spel te langzaam gaat of als er eenvoudigweg wat afwisseling nodig is, kiest de Spelleider één van de Dagelijkse Veranderingen voor de volgende dag.

DOBBELEN VOOR DAGELIJKE VERANDERINGEN

Gebruik de volgende tabel om een voortdurend veranderend Weerwolven & Waaghalzen spel te spelen. Aan het eind van de nacht gooit de Spelleider twee zeszijdige dobbelstenen en gebruikt voor de volgende dag de in de tabel aangegeven variant. Deze variant wordt onmiddellijk aan alle spelers bekend gemaakt.

AANTAL OGEN	DAGELIJKE VERANDERING
2	In de volgende nacht wordt het slachtoffer van de Weerwolven een nieuwe weerwolf.
3	De eerste speler die genomineerd wordt en waarvan de nominatie bevestigd wordt door een andere speler wordt direct en zonder stemming gelynacht.
4	Er worden twee spelers (in plaats van één) gelynacht.
5	De Spelleider maakt bekend van welke speler de Ziener de identiteit heeft gezien.
6-8	Deze dag geen Dagelijkse Verandering.
9	Dezelfde Dagelijkse verandering als de dag ervoor.
10	De Eliminatievariant wordt toegepast (variant bij 'Nomineren en Stemmen').
11	Er wordt niet gediscussieerd behalve bij nominaties en het bevestigen van nominaties.
12	In de volgende nacht verliest het slachtoffer van de Weerwolven alleen een eventuele speciale waardigheid, maar sterft niet.

KARAKTERRUIJ, HET VERWIJDEREN VAN KARAKTERS EN HET TOEVOEGEN VAN KARAKTERS

Het kan leuk zijn om sommige karakters tijdens het spel te ruilen. De te ruilen karakters moeten voor het spel zorgvuldig uitgekozen worden zodat het ruilen het spel niet ruïneert.

Een vaste regel: spelers weten bij een ruil niet wie de vorige eigenaar was van een karakterkaart. Het ruilen van karakters tijdens het spel moet zeer beperkt plaatsvinden. Het is makkelijker voor een speler om van Dorpeling in Weerwolf te veranderen dan andersom. Immers, een speler die Weerwolf was kent de identiteit van andere Weerwolven. Een ruil binnen het team van de Weerwolven (tussen Weerwolf en Tovenares) zal beter zijn voor het spelverloop.

AMULET DER BESCHERMING

Dit Amulet voorkomt dat een speler sterft door lynchen, Weerwolven of om andere redenen.

SPELVOORBEREIDING MET HET AMULET

In spellen waarbij het Amulet gebruikt wordt, moet je het Amulet toevoegen als extra kaart aan de kaartenstapel. Het totaal aantal kaarten is dan dus één meer dan het aantal spelers. De kaart die overblijft na het verdelen van de kaarten, wordt gegeven aan de speler met het Amulet.

Als de Weerwolven het Amulet in hun bezit hebben, kan dit een groot voordeel voor hen zijn. De Spelleider kan daarom het Amulet toevoegen aan een stapel met niet-Weerwolf kaarten en daar één kaart uithalen. Dit zorgt ervoor dat de eerste bezitter van het Amulet geen Weerwolf is. Als de Spelleider hiertoe

beslist, dan vertelt hij dit niet aan de spelers zodat de spelers niet weten dat de eerste bezitter van het Amulet geen Weerwolf is.

HET AMULET AAN EEN SPELER GEVEN

De bezitter van het Amulet wordt tijdens de eerste nacht als eerste door de Spelleider opgeroepen. De Spelleider geeft de bezitter van het Amulet de laatste overgebleven kaart. Daarmee wordt de rol van deze speler bepaald. De Amuletkaart zelf is vanaf dit moment niet meer in het spel. De Spelleider noteert vanaf nu welke speler het Amulet bezit.

De Spelleider vertelt aan de spelers dat vanaf de tweede nacht de speler die een klopp op de schouders voelt de nieuwe bezitter van het Amulet is (zie volgende paragraaf).

HET AMULET DOORGEVEN

In elke volgende nacht wordt de bezitter van het Amulet als laatste opgeroepen. Hij kan het Amulet doorgeven door een andere speler aan te wijzen. De nieuwe speler wordt pas in de volgende nacht over het bezit geïnformeerd. Als de speler een speler kiest die het Amulet al in zijn bezit heeft gehad of als de speler het Amulet weigert door te geven, wordt het Amulet direct vernietigd en kan het in het hele spel niet meer gebruikt worden. Elke speler mag tijdens de dag zeggen dat hij het Amulet heeft, ook als dit niet waar is. Elk karakter mag het Amulet ook daadwerkelijk bezitten.

DE BEZITTER VAN HET AMULET DODEN

Als de bezitter van het Amulet tijdens de dag gelynch wordt of op een andere manier gedood wordt, informeert de Spelleider deze speler dat hij het Amulet bezit en daarom overleeft (als dit bij het lynchen gebeurt, dan wordt er niet opnieuw gelynch en begint de nacht, de spelers gaan slapen). Tijdens de nacht moet de bezitter van het Amulet een speler aanwijzen die de volgende bezitter van het Amulet wordt, of het Amulet wordt vernietigd. Als de Weerwolven de bezitter van het Amulet tijdens de nacht als slachtoffer uitkiezen, overleeft deze speler.

MEERDERE SPELLEN

Het spelen van meerdere spellen tegelijk geeft mogelijkheden om interessante opties aan het spel toe te voegen. Bij de meeste van deze opties gaan spelers van het ene naar het andere spel. Dit kan ertoe leiden, dat de Weerwolven van Dorp veranderen of dat er plotseling twee Ziener in het Dorp zijn (die beiden dezelfde informatie over dezelfde speler krijgen). De karakterkaart moet bij het binnenkomen van een ander spel aan de Spelleider getoond worden, zodat de Spelleider op de hoogte is van deze nieuwe omstandigheden.

SPELERS VERBANNEN

Elk Dorp stemt elke dag over welke speler verbannen moet worden, voor ze beginnen met lynchen. De verbannen speler gaat direct naar een ander Dorp. In het nieuwe Dorp kan de speler alleen instappen gedurende de dag. Elk karakter kan van Dorp naar Dorp gaan, spelers mogen daarbij niet hun karakter bekendmaken.

WISSELENDE STEMMINGEN/NACHTEN

Eén Spelleider kan meerdere spellen tegelijkertijd leiden zolang de nachten niet op hetzelfde moment plaatsvinden. De beste manier om dit te doen is aan te geven dat spelers niet mogen stemmen in afwezigheid van de Spelleider. Na elke stemronde die niet leidt tot lynchen, gaat de Spelleider naar het volgende Dorp om daar een stemronde te leiden. Als de spelers nog niet klaar zijn om te stemmen, gaat de Spelleider door naar het volgende Dorp. Na het lynchen van een speler leidt de Spelleider de spelers door de nacht voordat hij naar het volgende Dorp gaat. Bij deze variant moet de Spelleider alle rollen goed opschrijven, omdat het anders erg verwarrend wordt.

SCENARIO'S

Gebruik de volgende scenario's om snel een interessante combinatie van karakters voor het spel samen te stellen. Als de spelers of de

Spelleider weinig of geen ervaring met 'Weerwolven & Waaghalzen' hebben, is het zinvol om minder bijzondere karakters te gebruiken dan voorgesteld. Als er genoeg tijd is voor meer dan één spel, dan is het aan te raden om te beginnen met een basisspel (zoals beschreven in het hoofdstuk 'Basisspel') met alleen Dorpingen, Weerwolven en de Ziener en pas bij volgende spellen meer bijzondere karakters toe te voegen.

Aangezien in het overzicht van de scenario's het spelersaantal is weergegeven, is het eenvoudig het scenario met een ander aantal spelers te spelen door een aantal rollen toe te voegen of te verwijderen. Gebruik daarbij de waarde van de karakterkaart om de balans in het spel te bewaken (de rollen die verwijderd of toegevoegd worden, moeten indien mogelijk opgeteld 0 zijn). De Spelleider telt niet mee bij de aangegeven spelersaantallen.

SNEL 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (5-10 SPELERS)

Als er minder dan 12 spelers zijn, kan 'Weerwolven & Waaghalzen' snel gespeeld worden en kan toch de essentie van het spel worden behouden. De volgende scenario's zijn bijzonder geschikt voor het aangegeven spelersaantal.

DORP DER VISIOENEN (5)

In dit Dorp is er slechts één Weerwolf die tegelijkertijd Tovenares is. In dit scenario krijgt de Ziener in de eerste nacht geen informatie, maar de Weerwolf/Tovenares al wel.

3 Dorpingen, 1 Ziener, 1 Weerwolf/
Tovenares

DORP VAN HET DREIGENDE ONHEIL (9)

De Dorpingen hebben maar een paar dagen de tijd om beide Weerwolven te vinden en te doden. Echter, het Oud Wif moet elke dag een speler uitsluiten van de discussie in het Dorp.

5 Dorpingen, 1 Ziener, 1 Oud Wif,
2 Weerwolven

DORP VAN DE ONZEKERHEID (10)

Een Tovenares en een onwillig Wolfmens (om de Ziener in verwarring te brengen) vechten samen met één Weerwolf tegen de Dorpelingen.

5 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Wolfmens,
1 Jager, 1 Weerwolf, 1 Tovenares

OPTIMAAL 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (11-19 SPELERS)

11-19 spelers is het optimale aantal spelers voor een fantastisch spel 'Weerwolven & Waaghalzen'. De volgende scenario's zijn voor deze groepsomvang samengesteld.

DORP VAN DE VERGELDING (11)

Dit kleine Dorp wordt door twee Weerwolven bedreigd, maar één van hen is de egoïstische Eenzame Wolf.

6 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Heks,
1 Weerwolf, 1 Eenzame Wolf, 1 Tovenares

HET KLEINE DORP VAN DE GROTE GEHEIMEN (15)

In dit Dorp wemelt het van de geheimen: Door Vrijmetselaars, een Vervloekte, Cupido's liefdespaar, een in alle stilte werkende Bezweerder en een 's nachts op de achtergrond werkende sekteleider.

4 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Aura-Ziener,
2 Vrijmetselaars, 1 Cupido, 1 Bezweerder,
1 Wolfmens, 2 Weerwolven, 1 Vervloekte,
1 Sekteleider

KLASSIEK DORP VAN 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (16)

Dit is precies het spel dat je wilt spelen na het afsluiten van het eerste Basisspel. Er is slechts een beperkt aantal nieuwe rollen die bijzonder goed samengaan. Indien gelijktijdig in twee groepen gespeeld wordt, kan dit scenario gelijktijdig met het scenario 'Het kleine Dorp van de grote geheimen' gespeeld worden.

8 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Heks,
1 Jager, 1 Burgemeester, 3 Weerwolven,
1 Tovenares

SERIEUS 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (20-29 SPELERS)

Deze scenario's maken gebruik van de karakters in 'Weerwolven & Waaghalzen' die juist bij een groot spelersaantal tot hun recht komen.

De scenario's het 'Dorp van de Feesten', het 'Dorp van Pijn' en het 'Dorp van de Vrede' zijn zeer geschikt voor drie gelijktijdige spellen met in totaal 65 spelers. Deze scenario's kunnen ook elk apart gespeeld worden.

DORP VAN DE FEESTEN (21)

In dit dorp gebeuren veel gekke dingen met meerdere teams die strijden om de winst.

6 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Onruststoker,
1 Burgemeester, 1 Aura-Ziener,
1 Bodyguard, 1 Oud Wif, 4 Weerwolven,
1 Volgeling, 1 Tovenares, 1 Sekteleider,
1 Looier, 1 Schurk

DORP VAN PIJN (22)

Dit dorp beleeft zware tijden met vijf Weerwolven en een Wolfmens in het dorp.

7 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Heks, 1 Jager,
1 Cupido, 2 Vrijmetselaars, 1 Priester,
1 Martelares, 1 Stoere Kerel, 1 Wolfmens,
4 Weerwolven, 1 Welp

DORP VAN DE VREDE (22)

De Leerling-Ziener is de Ziener van dienst, maar krijgt in de eerste nacht geen informatie.

7 Dorpelingen, 1 Leerling-Ziener,
1 Magiër, 1 Bezweerder, 1 Pacifist,
1 Medium, 1 Geest, 1 Oude Man, 1 Zieke,
1 Prins, 4 Weerwolven, 1 Vervloekte,
1 Dronkaard

'DORP VAN DE STEMMEN' (20)

Bij een aantal van 20 spelers wordt door de Geest en de Onruststoker een extra dimensie aan het spel toegevoegd en wordt het spelverloop versneld.

6 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Heks, 1 Jager,
1 Burgemeester, 2 Vrijmetselaars, 1 Geest,
1 Onruststoker, 2 Weerwolven, 1 Welp,
1 Tovenares, 1 Eenzame Wolf, 1 Dronkaard

'DORP ZONDER ZIENER' (22)

Dit Dorp gaat de strijd aan met de Weerwolven zonder de hulp van een Ziener. Gelukkig zijn er veel andere karakters met bijzondere eigenschappen die kunnen helpen.

4 Dorpelingen, 1 Aura-Ziener, 1 Heksm,
1 Jager, 1 Medium, 1 Bodyguard,
1 Cupido, 1 Geest, 1 Bezweerder,
1 Burgemeester, 1 Martelares, 1 Oud Wif,
1 Pacifist, 1 Dorpsgek, 4 Weerwolven,
1 Vervloekte

'DORP VAN DE VAMPIERS' (27)

Vampiers nemen het dorp over, en alsof dat nog niet erg genoeg is, sluipt er ook nog een Weerwolf rond die elke nacht een Dorpeling doodt. De Volgeling behoort tot het team van de Vampiers en de Tovenares behoort tot het team van de Weerwolven. De Jager is een Vampierjager; als hij gedood wordt door Vampiers dan doodt hij automatisch de Vampier die het dichtst bij hem zit.

7 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Magiër,
1 Bodyguard, 1 (Vampier)jager, 2
Vrijmetselaars, 1 Geest, 1 Stoere Kerel,
1 Burgemeester, 1 Prins, 1 Dorpsgek,
1 Medium, 4 Vampiers, 1 Volgeling,
1 Dronkaard, 1 Weerwolf, 1 Tovenares

DUBBELE 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (30-39 SPELERS)

Deze twee scenario's zijn geschikt voor twee gelijktijdige spellen met elk meer dan 30 spelers die op het zelfde moment spelen en waarbij in totaal 68 personen meedoen. Deze scenario's kunnen ook elk apart gespeeld worden.

HET DORP VAN DE BEGINNERS (33)

Dit scenario is uitermate geschikt voor een grote groep beginnende spelers die gebruik maken van de basisregels.

10 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Burge-meester,
1 Prins, 1 Geest, 1 Leerling-Ziener,
1 Magiër, 1 Zieke, 1 Martelares,
1 Stoere Kerel, 1 Jager, 1 Cupido, 1 Oud
Wif, 1 Oude Man, 1 Sekteleider, 1 Looier,
6 Weerwolven, 1 Vervloekte, 1 Tovenares

'GROOT DORP VAN KLEINE GEHEIMEN' (35)

In dit scenario geeft de Spelleider geen informatie als een karakter dood gaat.

10 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Wolfmens,
1 Heks, 3 Vrijmetselaars, 1 Aura-Ziener,
1 Medium, 1 Bezweerder, 1 Priester,
1 Bodyguard, 1 Dorpsgek, 1 Pacifist,
1 Onruststoker, 6 Weerwolven, 1 Volgeling,
1 Eenzame Wolf, 3 Vampiers

GIGANTISCH 'WEERWOLVEN & WAAGHALZEN' (40+ SPELERS)

Deze scenario's zijn voor echt grote groepen en nemen mogelijk uren in beslag, maar bieden wel een legendarische ervaring.

'DORP VAN DE OPGELICHTE TOERIST' (40)

Dit scenario heeft drie teams (Vampiers, Weerwolven en Dorpelingen), en speelt relatief snel omdat er nauwelijks karakters 's nachts worden opgeroepen.

19 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Jager, 1 Stoere Kerel, 3 Vrijmetselaars, 1 Dorpsgek, 1 Martelares, 1 Prins, 1 Wolfmens, 1 Leerling-Ziener, 1 Burgemeester, 4 Vampiers, 4 Weerwolven, 1 Vervloekte (Vampier of Weerwolf)

'DORP VAN DE ONUITGESPROKEN ACTIES' (50)

Dit is een bijzonder groot dorp dat slechts bestaat uit twee teams. Het is een klassieke strijd tussen goed en kwaad, maar dan wel op een grote schaal.

20 Dorpelingen, 1 Ziener, 1 Jager, 1 Stoere Kerel, 3 Vrijmetselaars, 1 Aura-Ziener, 1 Martelares, 1 Prins, 1 Wolfmens, 1 Leerling-Ziener, 1 Heks, 1 Geest, 1 Bezweerder, 1 Cupido, 1 Bodyguard, 1 Dorpsgek, 1 Medium, 1 Zieke, 8 Weerwolven, 1 Vervloekte, 1 Tovenares, 1 Volgeling

'HET ULTIEME DORP' (68)

Dit is het grootste scenario van 'Weerwolven & Waaghalzen' in één enkel spel. Dit spel is waanzinnig omvangrijk. Er zijn twee complete teams van zowel Vampiers als Weerwolven. Ook zijn er twee Zieners (man en vrouw die apart worden opgeroepen), een Magiër en een Heks.

20 Dorpelingen, 2 Zieners, 1 Jager, 1 Stoere Kerel, 3 Vrijmetselaars, 1 Aura-Ziener, 1 Martelares, 1 Prins, 1 Wolfmens, 1 Leerling-Ziener, 1 Heks, 1 Geest, 1 Bezweerder, 1 Cupido, 1 Bodyguard, 1 Dorpsgek, 1 Medium, 1 Zieke, 1 Burgemeester, 1 Magiër, 1 Priester, 1 Oud Wif, 1 Oude Man, 1 Pacifist, 1 Onruststoker, 6 Weerwolven, 1 Tovenares, 1 Volgeling, 1 Vervloekte Welp, 5 Vampiers, 1 Looier, 1 Sekteleider, 1 Vervloekte (Vampier of Weerwolf), 1 Dronkaard, 1 Schurk

EIGEN SCENARIO'S SAMENSTELLEN

Bovenstaande scenario's bieden unieke en bijzondere spelbelevingen, maar je kunt natuurlijk altijd rollen toevoegen of veranderen. Een deel van het plezier van 'Weerwolven & Waaghalzen' is het voorbereiden van verschillende spellen met verschillende rollen om vervolgens te zien hoe dat uitpakt.

De verschillende rollen hebben een verschillende invloed op de balans in het spel. Deze invloed wordt weergegeven met een cijfer linksonder op de kaart. Hoe hoger een positief getal, des te meer voordeel de Dorpelingen hebben. Hoe hoger een negatief getal, des te meer voordeel hebben de Weerwolven. Het is aan te raden om de totale optelsom van de getallen zo dicht mogelijk bij '0' te laten zijn, echter dit is slechts een richtlijn.

Als een spel uit personen bestaat die elkaar niet of nauwelijks kennen, dan hebben de Weerwolven een voordeel. Laat de spelbalans in dat geval ietwat in het voordeel van de Dorpsbewoners uitvallen door op een spelbalans van ongeveer +5 uit te komen.

Als een spel uit personen bestaat die elkaar goed kennen en veel ervaring hebben met het spelen van 'Weerwolven & Waaghalzen', laat de spelbalans dan in het voordeel van de Weerwolven uitvallen door op een balans van ongeveer -5 uit te komen.

Enkele tips en richtlijnen:

- 1. Gebruik altijd 'normale' Dorpelingen**
Sommige spelers vinden Dorpelingen zonder bijzondere eigenschappen minder leuk om te spelen. Dorpelingen houden echter het dorp bijeen en bieden een solide basis voor alle andere karakters met bijzondere eigenschappen in het spel. Als je met de basisspelregels speelt, waarbij de rollen volledig bekend gemaakt worden nadat een speler gedood is, dan moet je meer normale Dorpelingen toevoegen aan het spel zodat de Dorpelingen niet snel hun bijzondere rol prijsgeven waardoor de Weerwolven snel ontmaskerd worden. Je kunt wel minder normale Dorpelingen gebruiken als je aan de spelers niet vertelt welke rollen er in het spel zijn. Het is dan wel belangrijk, dat alle spelers een overzicht hebben van alle rollen en de bijbehorende eigenschappen. Een andere reden om veel normale Dorpelingen toe te voegen is dat het een meer ontspannen manier van spelen is dan met bijzondere rollen. Ook zorgt het ervoor dat wanneer je een bijzondere rol krijgt, dit een unieke en speciale ervaring is.
- 2. Als meer mensen elkaar kennen, moet het team van de Weerwolven meer geholpen worden.**
Als veel mensen in een groep elkaar niet kennen en een gebalanceerd spel 'Weerwolven & Waaghalzen' spelen, heeft het team van de Weerwolven altijd een groot voordeel. Het omgekeerde is ook waar. Bij een groep die vaak samen 'Weerwolven & Waaghalzen' speelt, moet het team van de Weerwolven wat worden geholpen of moet het dorp zwakker worden gemaakt, zodat het spel eerlijk blijft.
- 3. Hou rekening met een wisselend spelersaantal.**
Vaak verandert het aantal spelers nog vlak voor de start van een spel 'Weerwolven & Waaghalzen'. Als bij de voorbereiding van een spel het waarschijnlijk is dat er nog meer spelers mee zullen doen, maar dat dit geen garantie is, moet je rollen met weinig invloed (zoals normale Dorpelingen) alvast

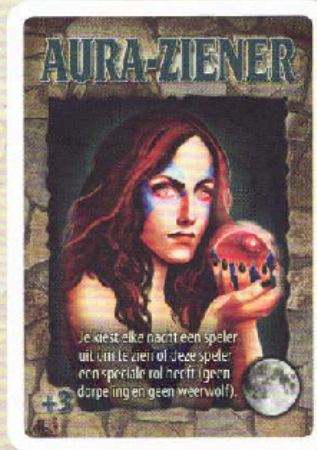
klaarleggen zodat je deze snel kan pakken en de balans in het spel niet beïnvloed wordt. Indien meer dan 3 à 4 spelers extra mee willen doen, moet je nogmaals kijken of het gekozen scenario logisch en in balans is (meestal kun je dan nog 1 of 2 bijzondere karakters in het spel brengen).

4. Bij een groter spelersaantal: meer speciale rollen.

In spellen met weinig spelers heeft een speciaal karakter een grotere invloed op de spelbalans dan in spellen met een groot spelersaantal. De verhouding van Dorpelingen en andere rollen in spellen met minder dan 15 spelers zal dicht bij 1:1 moeten staan. Naarmate het spelersaantal toeneemt kan de verhouding ten gunste van de speciale karakters verhoogd worden tot 3:1.

KARAKTERS

In dit hoofdstuk worden alle karakters beschreven die voorkomen in 'Weerwolven & Waaghalzen', en ook nog enkele die niet voorkomen in 'Weerwolven & Waaghalzen'.



Daarnaast kun je de blanco kaarten gebruiken om volledig nieuwe rollen te creëren en toe te voegen aan het spel.

Bovenaan de kaart is de naam van de rol te lezen in de kleur van het team. Dorpelingen zijn **blauw**, Weerwolven zijn **rood**. Sommige karakters behoren tot een ander team en sommige karakters wisselen van team. Hier wordt in onderstaande regels verder op ingegaan. Indien er zich meerdere kaarten van een bepaald karakter in het spel bevinden, dan staat dit aantal tussen haakjes vermeld direct naast de naam van een rol.

Rechtsonder op de kaart staat aangegeven hoe vaak het karakter 's nachts wakker wordt gemaakt. Een volle maan betekent, dat het karakter elke nacht één maal wordt opgeroepen. Een halve maan betekent, dat het karakter alleen in de eerste nacht wordt opgeroepen. Als er geen maan op de kaart staat, wordt het karakter 's nachts nooit wakker gemaakt.

HET TEAM VAN DE DORPELINGEN

Al deze rollen spelen samen om het team van de Dorpelingen te laten winnen. In alle scenario's is het team van de Dorpelingen het grootste team. Als groep weet het team van de Dorpelingen minder dan het team van de Weerwolven. Niet alleen weten de spelers in het team van de Dorpelingen niet wie de Weerwolven zijn, ze weten ook niet wie er tot hun eigen team behoren.

+3 AURA-ZIENER

De Aura-Ziener zoekt naar speciale rollen, dat wil zeggen niet simpelweg Dorpeling of Weerwolf. De Spelleider moet voorafgaand aan het spel aangeven wat een special rol is. Als de Aura-Ziener 's nachts wordt gewekt, wijst hij een medespeler aan. De Spelleider geeft met 'duim omhoog' aan of het een speciale rol is en met 'duim omlaag' dat het een gewone rol (Dorpeling of Weerwolf) is. Hoe meer speciale rollen in het spel, des te sterker wordt de Aura-Ziener. Zorg er in ieder geval dat er één

'kwaadaardige' speciale rol aan het spel deelneemt zodat de Aura-Ziener niet alleen Dorpelingen opspoor.

Alternatief: De Aura-Ziener kan ook ingezet worden om onderscheid te maken tussen een Dorpeling of een andere speler. Dit moet je alleen doen als er een groot aantal speciale rollen (buiten het team van de Dorpelingen) meespeelt (minstens 3, buiten de gewone Weerwolven). De Vervloekte, de Dubbelganger en de Dronkaard behoren in dit geval tot het team van de Dorpelingen.

+1 BEZWEERDER

Elke nacht mag de Bezweerder een speler uitkiezen die de volgende dag moet zwijgen. De Bezweerder kan ook zichzelf kiezen. De zwijgende speler blijft in de kring zitten en kan ook als slachtoffer uitgekozen worden waarbij hij zichzelf dan natuurlijk niet mag verdedigen.

Alternatief: Elke dag moet de Bezweerder een speler uitkiezen die de volgende dag moet zwijgen.

+3 BODYGUARD

De Bodyguard kiest elke nacht een speler die hij beschermt, maar nooit tweemaal achter elkaar dezelfde speler. De beschermde speler kan die nacht niet gedood worden.

Alternatief: De Bodyguard mag geen speler tweemaal in het hele spel beschermen.

2e alternatief: De beschermde speler kan ook gedurende de dag niet gedood worden.

+2 BURGEMEESTER

De stem van de burgemeester telt dubbel als gestemd wordt over het lynchen van een speler. Men kan de burgemeester als normale rol in het spel brengen (bij het verdelen van de kaarten aan de spelers).

Alternatief: De spelers kunnen ook op de eerste dag via een stemming kiezen wie de burgemeester wordt (gebruik de nominatie- en stemregels zoals bij het lynchen). De burgemeester blijft in functie tot zijn dood, na zijn dood wordt een nieuwe burgemeester gekozen.

-3 CUPIDO

Cupido wordt alleen de eerste nacht gewekt en wijst twee willekeurige spelers aan (het geslacht van deze spelers is daarbij niet van belang en één van beide spelers mag ook Cupido zelf zijn). Deze twee spelers worden geliefden en zien wie de ander is (zie ook "Geliefden" op pag. 18). Als één van beiden gedood wordt, sterft de ander meteen aan een gebroken hart.

Alternatief: Voeg Cupido als extra kaart toe bij het verdelen van de karakters. Nadat Cupido de geliefden bepaald heeft, krijgt hij de overgebleven karakterkaart en blijft in deze rol voor het verdere spelverloop.

+1 DORPELING (20)

De taak van de Dorpelingen is om de Weerwolven te vinden en deze aan het eind van de dag te lynchen.

+2 DORPSGEK

De Dorpsgek stemt altijd vóór de dood van een speler. Dit karakter wordt samen met de Pacifist door de kaartenstapel geschud. Spelers weten voorafgaand aan het spel niet of één of beide karakters aan het spel deelnemen.

Alternatief: De rol wordt niet uitgedeeld, maar bij toeval bepaald. De Dorpsgek weet dus niet dat hij Dorpsgek is. Bij een stemming wordt zijn stem altijd gerekend als een stem vóór het lynchen, onafhankelijk van wat hij stemt.

+2 GEEST

De Geest sterft in de eerste nacht. In elke nacht (inclusief de eerste) mag hij een letter op papier schrijven die hij als boodschap van gene zijde aan de andere spelers achterlaat. Met de beperking dat hij niet de naam of initialen van een speler mag opschrijven. De Geest mag alleen van buiten de kring observeren en andere spelers niet aanspreken, oogcontact maken of op een andere manier communiceren. Dit karakter kan erg grappig zijn, aangezien de spelers de letters zeer verschillend kunnen interpreteren en dat doet de discussie gedurende de eerste dag veel goed.

Alternatief: De eerste speler die sterft, wordt Geest en blijft daarbij zijn eigen team trouw. Als op de eerste dag een Weerwolf gedood wordt, wordt die dus Geest. Hij ziet dan, hoe de Ziener en de andere karakters spelen en schrijft zijn hints in het voordeel van het team van de Weerwolven. Als het spel gespeeld wordt zonder bekendmaking van de rollen, moeten alle spelers dus raden tot welk team de Geest behoort.

+4 HEKS

De Heks kan een speler die dood is tot leven wekken en een speler zelf doden. Zij kan deze beide krachten eenmaal per spel inzetten. De Spelleider moet de Heks elke nacht wekken en vragen of zij één of beide krachten in wil zetten, ook als zij één of beide krachten al ingezet heeft. Beide krachten mogen in dezelfde nacht ingezet worden. De Heks heeft dezelfde krachten als de Magiër.

Alternatief: De Heks mag slechts één van beide krachten inzetten, maar mag wel zelf beslissen welke van de twee zij gebruikt.

+3 JAGER

Als de Jager gedood wordt ('s nachts of overdag), dan richt hij direct zijn geweer op een speler of in de lucht. Hierover vindt geen discussie plaats. Richt hij zijn geweer op een speler, dan is deze speler direct dood. Schiet hij in de lucht, dan wordt geen speler gedood.

Vampierjager: In spellen met Vampiers is de Jager een Vampierjager. Als de Vampierjager sterft, kiest hij geen slachtoffer uit, maar doodt hij de Vampier die het dichtst bij hem zit. Indien twee Vampiers op gelijke afstand van hem zitten, dan sterft de Vampier aan de rechterkant van de Jager. Dit is een goed karakter om in het spel te hebben als er zowel Weerwolven als Vampiers in het spel zijn, aangezien het voordeel van de Vampiers tegenover de Weerwolven dan enigszins wordt verkleind.

+4 LEERLING-ZIENER

De Leerling-Ziener neemt de rol van Ziener over als de Ziener gedood wordt. Totdat de Ziener gedood wordt, houdt de Leerling-Ziener de ogen 's nachts gesloten als de Ziener wordt opgeroepen. Pas in de nacht na de dood van de Ziener neemt de Leerling-Ziener het ambt over en opent 's nachts de ogen als de Ziener wordt opgeroepen. Als de Leerling-Ziener niet weet dat de Ziener gedood is, moet de Spelleider de Leerling-Ziener op de schouder kloppen om duidelijk te maken dat deze speler nu de Ziener is en de ogen moet openen.

Alternatief: Behalve dat de Leerling-Ziener het ambt van de Ziener overneemt, mag hij voor de dood van de Ziener ook al elke nacht de ogen openen en een speler aanwijzen. De Spelleider geeft echter pas aan of dit een Weerwolf of een Dorpeling is, als de Leerling-Ziener deze speler voor de tweede maal aanwijst. De Spelleider moet dan de Ziener en de Leerling-Ziener apart van elkaar oproepen. De Spelleider moet goed bijhouden welke personen de Leerling-Ziener aanwijst. Dit alternatief geeft de

Leerling-Ziener wel de mogelijkheid een bijdrage aan het spel te leveren voordat de Ziener gedood wordt.

+4 MAGIËR

De Magiër kan een speler die dood is tot leven wekken en een speler zelf doden. Hij kan deze beide krachten eenmaal per spel inzetten. De Spelleider moet de Magiër elke nacht wekken en vragen of hij één of beide krachten in wil zetten, ook als hij één of beide krachten al ingezet heeft. Beide krachten mogen in dezelfde nacht ingezet worden. De Magiër heeft dezelfde krachten als de Heks.

Alternatief: De Magiër kan in het gehele spel tweemaal zijn krachten inzetten. Dit kan zijn om twee keer een speler tot leven te wekken, of twee keer een speler te doden of eenmaal een speler te doden en eenmaal een speler tot leven te wekken. Hij kan beide acties in dezelfde nacht uitvoeren.

+3 MARTELARES

De Martelares kan de plaats innemen van een speler die gelycht wordt. Dit gebeurt direct na de stemming, maar voor het bekendmaken van de rol. De Spelleider geeft aan: 'Jullie hebben ervoor gekozen om deze speler te lynchen. Wil de Martelares zich opofferen voor deze speler?'

Alternatief: De Martelares wordt elke nacht gewekt nadat de Weerwolven hun slachtoffer hebben uitgekozen. De Martelares heeft de mogelijkheid de plaats van deze speler in te nemen. Het oorspronkelijke slachtoffer blijft leven en de Martelares sterft.

+3 MEDIUM

Eenmaal per spel mag het Medium 's nachts een speler aanwijzen en krijgt van de Spelleider de informatie of de aangewezen speler zelf of één van de spelers die naast de aangewezen speler zit een Weerwolf is.

+2 ONRUSTSTOKER

Eenmaal per spel mag de onruststoker 's nachts aan de Spelleider aangeven dat er de daaropvolgende dag twee spelers gelycht worden. Elke nacht roept de Spelleider de Onruststoker op: 'Wil de Onruststoker onrust in het Dorp veroorzaken?' Als de Onruststoker dit bevestigt, geeft de Spelleider de volgende dag na de eerste lynch aan dat er nog een speler gelycht wordt.

+0 OUDE MAN

De Oude Man sterft in nacht x, waarbij x het getal is van het aantal levende Weerwolven +1. Dat betekent, dat als een Weerwolf in de eerste nacht gedood wordt, de Oude Man ook eerder sterft dan gedacht. Als bijvoorbeeld vijf Weerwolven meedoen aan het spel, dan sterft de Oude Man in de zesde nacht. Wordt er echter een Weerwolf in de eerste vier dagen gedood, dan sterft de Oude Man al in de vijfde nacht. De dood van de Oude Man gebeurt naast alle andere sterfgevallen (door Weerwolven etc.). Als de Dorpelingen het aantal Weerwolven niet precies kennen, moet de Spelleider de dood van de Oude Man bekend maken.

+1 OUD WIJF

Elke nacht spreekt het Oud Wif een vloek uit over een speler. De vervloekte speler moet aan het begin van de volgende dag voor deze ene dag het spel verlaten en mag niet meedoen met discussieren, nomineren en stemmen (hij kan dus ook niet gelycht worden). Het Oud Wif mag de vloek niet over zichzelf uitroepen.

Alternatief: Als de eerste vervloekte speler is teruggekeerd in het spel, mag hij in de volgende nacht de volgende speler aanwijzen die vervloekt wordt. Sterft deze vervloekte speler in de nacht, dan spreekt het Oud Wif in de nacht erna een nieuwe vloek uit over een speler.

-2 PACIFIST

De Pacifist stemt altijd vóór het in leven blijven van spelers. De Pacifist is daarom een goede hulp voor de Weerwolven, omdat hij ervoor zorgt dat er overdag altijd een stem is vóór het in leven blijven van een speler en daarmee de Weerwolven kan helpen niet gedood te worden.

Dit karakter wordt samen met de Dorpsgek door de kaartenstapel gemengd. Spelers weten voorafgaand aan het spel niet of één of beide karakters aan het spel deelnemen.

Alternatief: De Pacifist mag geen speler nomineren of een nominatie bevestigen, en moet daarnaast altijd stemmen tegen de dood van een speler.

+3 PRIESTER

Tijdens het spel mag de Priester eenmaal 's nachts een speler aanwijzen die beschermd wordt door de Heilige Macht. Een poging deze speler te doden mislukt vervolgens altijd.

Alternatief: Eenmaal per spel mag de Priester het karakter van een gedode speler zien. Dit kan echter alleen ingezet worden als tijdens een spel de karakters van de gedode spelers niet bekend worden gemaakt en kan daarom alleen gebruikt worden in de 'Geen Informatie Bekendmaken' variant.

+3 PRINS

Als de spelers de Prins aangewezen hebben om te lynchen, wordt bekend gemaakt dat het de Prins is en dat deze speler daarom deze dag niet gedood kan worden. Hoewel het lynchen mislukt is, valt het Dorp dan toch meteen in diepe slaap. De volgende dag kan de Prins, net zoals de andere spelers, normaal gelycht worden.



+3 STOERE KEREL

Als de Stoere Kerel 's nachts door de Weerwolven gedood wordt, sterft hij pas in de volgende nacht en niet al meteen in dezelfde nacht.

+2 VRIJMETSELAAR (3)

De eerste nacht wekt de Spelleider de Vrijmetselaars, die de ogen openen en elkaar zien. Als er Vrijmetselaars meespelen, mag niemand direct of indirect over hen praten. Doet een speler dit toch, dan wordt hij in de daaropvolgende nacht door diens leden gedood, zodat de Vrijmetselaars een geheim genootschap blijven.

De Spelleider moet hier discreet mee omgaan, en voor het spelverloop is het beter dat het hele thema nooit direct of indirect besproken wordt. Als een speler zegt: 'Jeroen wist dat Patrick onschuldig is, maar Jeroen is niet de Ziener', dan wordt hier duidelijk naar de Vrijmetselaars verwezen en sterft deze speler direct in de volgende nacht. De spelers zullen zo'n fout slechts één keer maken als de Spelleider direct op deze manier ingrijpt.

-1 WOLFMEIS

Het Wolfmeis vertoont genetische overeenkomsten met Weerwolven en de Ziener ziet dan ook geen verschil tussen een Weerwolf en een Wolfmeis. Toch is het Wolfmeis een Dorpeling en geen Weerwolf.

Alternatief: In spellen waarin de rollen na de dood bekend worden gemaakt, dan wordt bij de dood van de Wolfmeis aangegeven dat het een Weerwolf was.

+3 ZIEKE

Als de Weerwolven de zieke doden, mogen zij in de volgende nacht geen nieuw slachtoffer kiezen aangezien zij zelf ziek zijn geworden. Bij een spel

zonder het bekendmaken van de rol als een speler gedood wordt, kiezen de Weerwolven in de volgende nacht wel een slachtoffer uit, maar dit slachtoffer sterft niet. Als de rol wel bekend wordt gemaakt, dan kiezen de Weerwolven geen nieuw slachtoffer uit.

+7 ZIENER (2)

Elke nacht wijst de Ziener een speler aan waarvan de Spelleider aangeeft of het een Dorpeling (duim omhoog) of een Weerwolf (duim omlaag) is. In het spel zijn twee Ziener kaarten: een vrouwelijke Ziener en een mannelijke Ziener. In spellen met veel spelers kunnen beide kaarten gebruikt worden. De mannelijke Ziener en de vrouwelijke Ziener moeten dan apart worden opgeroepen en kunnen beiden een speler aanwijzen. Als in deze spelregels wordt gesproken over de Ziener, kan dit zowel de mannelijke als de vrouwelijke Ziener zijn.

DE WEERWOLVEN

-3 TOVENARES

De Tovenares gaat elke nacht op zoek naar de Ziener (de Spelleider geeft dit aan met duim omhoog of duim omlaag). De Weerwolven weten niet wie de Tovenares is, en de Tovenares weet niets over de Weerwolven. De Ziener ziet de Tovenares als gewone Dorpeling.

Alternatief: De Spelleider laat de Tovenares in de eerste nacht zien wie de Weerwolven zijn. Dit is een groot voordeel voor het team van de Weerwolven.

-6 VOLGELING

Om dit karakter in het spel te brengen is geen kaart nodig. In de eerste nacht wijzen de Weerwolven een speler aan die Volgeling wordt en vanaf dat moment tot het team van de Weerwolven behoort. Nadat de Spelleider de Volgeling 's nachts op de schouder heeft

geklopt om duidelijk te maken dat hij de Volgeling is, opent de Volgeling de ogen en ziet wie de Weerwolven zijn. In de volgende nachten wordt hij echter niet tegelijkertijd met de Weerwolven wakker. De Ziener ziet de Volgeling als Dorpeling. Als de Volgeling een ander bijzonder karakter heeft, blijft deze rol gewoon bestaan (zo is het dus ook mogelijk dat de Ziener ook Volgeling is. Dit zou wel bijzonder negatief zijn voor de Dorpelingen). Als zowel met Weerwolven als met Vampiers wordt gespeeld, hebben beide teams een Volgeling.

Alternatief: Deel de Volgeling kaart uit als een gewone karakterkaart. Laat de Volgeling zien wie de Weerwolven zijn, en laat de Weerwolven zien wie de Volgeling is. Door de kaart te gebruiken, voorkom je dat de Volgeling ook nog een ander karakter heeft. In beide varianten is de Volgeling een sterk karakter in het team van de Weerwolven. Om het karakter op de juiste manier in het spel te brengen, is het belangrijk dat de Spelleider de ruimte heeft om de Volgeling op zijn schouder te kloppen.

-6 WEERWOLF (12)

In de eerste nacht leren de Weerwolven elkaar kennen. In de volgende nachten wijzen de Weerwolven gezamenlijk een slachtoffer aan, dat vervolgens meteen gedood wordt. Als de Weerwolven niet binnen één minuut een slachtoffer hebben gekozen, wordt er die nacht niemand gedood. De Weerwolven mogen tijdens de nacht geen Weerwolf als slachtoffer aanwijzen.



Gedurende de dag proberen de Weerwolven hun identiteit voor de overige spelers geheim te houden.

-8 WELP

De Welp behoort tot het team van de Weerwolven en wordt 's nachts samen met de Weerwolven wakker. Als de Welp gelynch wordt, mogen de Weerwolven in de daarop volgende nacht twee slachtoffers uitkiezen om te doden. De Weerwolven mogen ook beslissen de Welp 's nachts als slachtoffer aan te wijzen (alle Weerwolven en de Welp moeten het daar over eens zijn). Als gevolg hiervan mogen de Weerwolven in dezelfde nacht, meteen na de dood van de Welp, nog twee spelers als slachtoffer aanwijzen die meteen gedood worden.

WISSELENDE TEAMS

Deze karakters zijn ofwel twee karakters in één, ofwel ze wisselen tijdens het spel van team.

-3 DRONKAARD (3)

De Dronkaard denkt tijdens de eerste twee dagen dat hij een normale Dorpeling is en weet tot de derde nacht niet wie hij werkelijk is. In de derde nacht wordt hij gewekt door de Spelleider die hem zijn werkelijke karakter geeft. De Ziener ziet de Dronkaard in zijn werkelijke karakter. Bij de spelvoorbereiding schudt de Spelleider een Weerwolf, een Dorpeling en een aantal speciale karakters door elkaar en trekt hier één kaart uit, zonder deze te laten zien aan de spelers. Dit wordt het karakter van de Dronkaard.

Alternatief: De Dronkaard ziet zijn werkelijke karakter al tijdens de eerste nacht. Ook al weet hij vanaf dat moment wie hij werkelijk is, hij mag zijn eventuele speciale eigenschappen dan nog niet

gebruiken en hij wordt gedurende de eerste twee nachten niet wakker als hij opgeroepen wordt. Als de Dronkaard bijvoorbeeld een Weerwolf is, weet hij dat wel, maar opent hij de eerste twee nachten de ogen niet als de Spelleider de Weerwolven wakker maakt. Als hij Ziener is, laat hij de eerste twee nachten de ogen gesloten als de Ziener wordt opgeroepen.

-2 DUBBELGANGER

De Dubbelganger wijst in de eerste nacht een medespeler aan. Als deze medespeler in één van de volgende nachten gedood wordt, neemt de Dubbelganger stiekem het karakter van deze speler over. Tot het moment dat deze speler gedood wordt en de Dubbelganger wellicht een 'kwaadaardig' karakter overneemt, behoort de Dubbelganger tot het team van de Dorpelingen. Als de medespeler tijdens de dag gelyncht wordt, neemt de Dubbelganger het karakter niet over! De Spelleider moet de Dubbelganger duidelijk laten zien wat het eventuele nieuwe karakter is dat hij overneemt. De Ziener ziet de Dubbelganger als een gewone Dorpeling, totdat hij eventueel een Weerwolf wordt.

Alternatief: De Dubbelganger kiest in de eerste nacht een medespeler en neemt meteen dit karakter over (de gekozen medespeler behoudt dit karakter echter ook). De Dubbelganger moet elke nacht apart gewekt worden, zodat hij eventueel zijn nieuwe rol kan inzetten (ook als de Dubbelganger geen speciaal karakter heeft moet hij gewekt worden, zodat de overige spelers niet weten welk karakter hij heeft overgenomen). Dit alternatief kan voor veel spelplezier zorgen, maar kan ook de spelbalans sterk beïnvloeden (afhankelijk van het karakter dat de Dubbelganger overneemt).

GELIEFDEN (2)

Voor de Geliefden zijn geen kaarten in het spel. Zij worden door Cupido in de eerste nacht gekozen. De Spelleider wekt vervolgens beide Geliefden, zodat zij elkaar zien. Zitten zij beiden in het team van de Dorpelingen, dan

winnen zij samen met de Dorpelingen. Als ze beiden in het team van de Weerwolven zitten, dan winnen zij samen met de Weerwolven. Zitten zij beiden echter in een verschillend team, dan vormen zij vanaf dat moment een eigen team en winnen zij alleen, als zij de laatste twee levende spelers zijn. Beide Geliefden behouden de rol op hun kaart naast dat zij Geliefden zijn.

-3 VERVLOEKTE

De Vervloekte begint het spel in het team van de Dorpelingen (en wordt dan door de Ziener ook als Dorpeling gezien). Als de Vervloekte wordt gedood door de Weerwolven, sterft hij echter niet, maar wordt in de daaropvolgende nacht ook een Weerwolf (en wordt vanaf dan ook door de Ziener als een Weerwolf gezien). De Spelleider roept de Vervloekte elke nacht apart op (ook nadat hij een Weerwolf is geworden) en laat hem zien of hij nog Dorpeling ('duim omhoog') is of al Weerwolf ('duim omlaag'). Zodra de Vervloekte een Weerwolf is geworden, opent hij samen met de andere Weerwolven de ogen zodra zij gewekt worden.

Als er een Vampiers team in het spel is, wordt de Vervloekte een Vampier, als hij 's nachts door de Vampiers als slachtoffer wordt aangewezen. De Spelleider maakt dit duidelijk door hem zijn tanden te laten zien.

OVERIGE TEAMS

De volgende karakters behoren tot een ander team dan de Weerwolven en de Dorpelingen.

-5 EENZAME WOLF

De Eenzame Wolf wint wanneer hij de laatste overgebleven speler is (of wanneer hij samen met de laatste overgebleven Dorpeling afspreekt samen verder te leven in vrede). De Eenzame Wolf wordt tegelijk met de andere Weerwolven 's nachts gewekt om een slachtoffer uit te kiezen. Het is leuk aan de spelers te

vertellen dat er *misschien* een Eenzame Wolf in het spel is, om vervolgens te beslissen of de kaart daadwerkelijk gebruikt wordt of niet.

+1 LOOIER

De Looier wint alleen als hij voor einde van het spel gedood is. Voor de andere teams gelden de gewone winst- en verliesregels. De kaart van de Looier moet willekeurig door de stapel gemengd worden (net zoals de kaart van de Dorpsgek en de Pacifist).

+1 SEKTELEIDER

De Sekteleider kiest elke nacht een speler, die zich bij de sekte moet aansluiten. De Sekteleider wint alleen, als aan het eind van het spel alle nog levende spelers sekteleiden zijn. De Sekteleider hoeft zelf overigens dan niet meer in leven te zijn. Voor de andere teams gelden de gewone winst- en verliesregels. De Spelleider moet een lijst bijhouden wie tot de sekte behoort.

Alternatief: Als de Sekteleider sterft, wordt het oudste nog levende sekteid de nieuwe Sekteleider (de Spelleider tikt deze speler op de schouder wanneer hij de Sekteleider wakker maakt). De nieuwe leider kiest vervolgens nieuwe sekteleiden uit, maar behoudt ook zijn oorspronkelijke karakter. De nieuwe Sekteleider wint alleen als aan het eind van het spel alle nog levende spelers sekteleiden zijn.

0 SCHURK

Tijdens de eerste nacht wijst de Schurk twee spelers aan. Wil de Schurk het spel winnen, dan moet hij ervoor zorgen dat deze twee spelers aan het einde van het spel dood zijn én hijzelf nog leeft. Voor de andere spelers gelden de normale winst- en verliesregels. De Schurk moet het team van de Dorpelingen dus helpen als hij het spel wil winnen.

Alternatief: De Schurk wijst vier spelers aan. Het spel eindigt meteen als deze vier spelers dood zijn en de Schurk zelf nog leeft. De Schurk wint dan als enige het spel en alle andere spelers verliezen (de Sekteleider eventueel uitgezonderd).

-8 VAMPIER (6)

De Vampiers vormen het derde team naast de Weerwolven en Dorpelingen. De Vampiers wijzen elke nacht een slachtoffer aan (naast het slachtoffer van de Weerwolven), echter het slachtoffer sterft pas na de nominatie. Het slachtoffer van de Vampiers sterft dus overdag. Vampiers kunnen niet door Weerwolven gedood worden, wat de Vampiers dus iets sterker maakt dan hun harige tegenspelers.

Met drie teams in het spel moeten zowel de Weerwolven als de Vampiers de twee overige teams compleet doden voor zij het spel hebben gewonnen. Vampiers moeten alleen in het spel gebracht worden als er met een grote en ervaren groep spelers gespeeld wordt. Een aantal Weerwolven moet dan worden vervangen door Vampiers, maar het totaal aantal Weerwolven + Vampiers moet gelijk zijn aan het aantal Weerwolven in een 'gewoon' spel. Alle speciale karakters (bijvoorbeeld de Ziener of het Medium) die betrekking hebben op Weerwolven, gelden ook voor Vampiers (maar zien geen verschil tussen beide groepen).



OVERIG

0 SPELLEIDER

De kaart van de Spelleider kan gebruikt worden om de Spelleider toevallig te bepalen.

Voor ervaren groepen kan de kaart door de totale stapel kaarten geschud worden. Nadat alle kaarten verdeeld zijn, begint de eerste nacht en alle spelers sluiten de ogen. De speler met de Spelleiderskaart start vervolgens met het leiden van het spel.

+1 AMULET

Zie 'Het Amulet' op pag. 6 over het gebruik van het 'Het Amulet'.

? BLANCO KAART (3) ?

Deze kaart kan naar eigen inzicht worden ingevuld om nieuwe karakters in het spel te brengen. Als je een nieuw karakter bedenkt, denk er dan eerst goed na hoe het karakter zal functioneren vóór je dit karakter in het spel brengt. De blanco kaarten kunnen ook gebruikt worden om al bestaande karakters te kopiëren, bijvoorbeeld als meerdere spellen Weerwolven & Waaghalzen tegelijkertijd worden gespeeld.

HANDLEIDING VOOR DE SPELLEIDER

Als Spelleider ben je verantwoordelijk voor: het prepareren van de speelruimte, de juiste mix van karakterkaarten, de uitleg van het spel, beantwoording van eventuele vragen en aansluitend het leiden van het spel.

Elke Spelleider heeft zijn of haar eigen stijl. Sommigen beïnvloeden door hun stijl duidelijk de sfeer van het spel, anderen houden zich meer stil en laten de spelers hun eigen verhaal vertellen. Er is geen juiste of verkeerde manier om het spel te leiden en de spelers zullen ongetwijfeld aangeven of en hoeveel invloed zij van 'buiten' wensen.

ZIENER	Buier	WIEERWOLVEN & WAAGHALZEN	
WEERWOLF	Peter		
Wolven	Ten		
Seizoenen	Tanen K.	Seizoenen	Saltwater
Pura woud	John	Tanen K.	Christine
Verspreide H.	Hans	Ten	Hans
Verspreide H.	John		
Cygnus	Christine		
Bewoners	Tanen		
Gezins H.	Tanen		
Gezins H.	Tanen K.		
Wolven	Hans		

GEbruik VAN HET NOTITIEBLOK VOOR DE SPELLEIDER

Het notitieblok helpt om het overzicht te houden over de karakters en de speciale omstandigheden die voortkomen uit de gebruikte karakterkaarten en varianten. Noteer bij de voorbereiding van het spel de gebruikte karakterkaarten in de linker kolom. Omcirkel de rondjes van de karakters die elke nacht opgeroepen moeten worden. Noteer tijdens de eerste nacht de naam van de speler die behoort bij een karakter. Als je geen naambordjes gebruikt en niet helemaal zeker kan zijn over de namen van de spelers, gebruik dan kenmerken zoals 'een gestreepte trui' zodat je zeker weet dat je de juiste persoon bij het juiste karakter beschrijft. Gebruik de andere kolommen om de namen van de slachtoffers op te schrijven (dit helpt vooral om het overzicht te bewaren bij spellen met veel verschillende karakters) of om namen van Sekteleiden of andere bijzondere gebeurtenissen te noteren.

OP DE SCHOUDE KLOPPEN

Soms moet de Spelleider spelers op de schouder kloppen, om ze te wijzen op veranderingen. Als algemene regel moet de Spelleider spelers meedelen dat zij de ogen dienen te openen wanneer op de schouder geklopt wordt. Klop de spelers op de schouder bij het oproepen van verschillende zaken, zoals het doorgeven van een Amulet, doorgeven aan de Leerling-Ziener dat de Ziener dood is, doorgeven dat een speler de nieuwe Sekteleider is, etc.

HET UITLEGGEN VAN 'WIEERWOLVEN & WAAGHALZEN' AAN NIEUWE SPELERS

Nadat alle spelers zijn gaan zitten, legt de Spelleider de regels van 'Weerwolven & Waaghalzen' uit. De uitleg moet de volgende punten bevatten:

1. De bedreiging van het Dorp door Weerwolven
2. De voorwaarden om te winnen voor beide teams
3. Het spelverloop van dag en nacht
4. De regels voor de nacht
5. De regels om te lynchen
6. De karakters in het huidige spel
7. 'Dode' spelers moeten stil zijn/het spel verlaten

Vervolgens moet de Spelleider de tijd nemen om vragen te beantwoorden.

Immers, tijdens het spel mogen de spelers geen vragen stellen aangezien hier het karakter van de speler bekend door kan worden.

HET SPEL IN BEWEGING HOUDEN

Het eerste spel met veel nieuwe spelers zal meer tijd in beslag nemen dan volgende spellen met meer ervaren spelers.

Tegelijkertijd moet de Spelleider erop letten dat het spel in beweging blijft en als de discussie stil valt de spelers aanmoedigen te nomineren. Let er wel op, tijdens het spel nooit informatie te geven of een mening te uiten die de identiteit van spelers kan onthullen.

Sommige groepen kunnen erg stil zijn of een nominatie uitstellen. Op deze eerste dag is immers nog weinig informatie beschikbaar. Als Spelleider moet je in dat geval spelers aanmoedigen om een speler te nomineren om te lynchen aangezien het al bijna donker wordt. Als de Spelleider enkele keren heeft aangedrongen maar dit heeft niet tot een nominatie geleid, laat de Spelleider de nacht beginnen zonder dat er iemand gelynt is. Een goede Spelleider waarschuwt één keer duidelijk en laat vervolgens na enkele minuten het dorp in slaap vallen indien er nog geen nominatie en stemming heeft plaatsgevonden.

Hoewel het goed is om tempo in het spel te houden, is een deel van de lol van 'Weerwolven & Waaghalzen' ook de discussie tussen de spelers. Indien de groep midden in een pittige discussie zit, dan breek je deze niet af hoewel de dag mogelijk langer is dan normaal.



GEDRAG VAN DE SPELEIDER TIJDENS DE NACHT

Bij het oproepen van de karakters dient de Spelleider rond te lopen, regelmatig de richting te veranderen en niet gericht naar iemand te spreken. Neem tussen je verzoeken verschillende tussenpozen, zodat spelers niets kunnen afleiden uit de hoeveelheid tijd die de Spelleider neemt voor een bepaalde actie.

GEbruik VAN PERSOONLIJKE VOORNAAMWOORDEN

Als de Spelleider 's nachts de karakters oproept, moet hij bij het noemen van de namen van de karakters persoonlijke voornaamwoorden als 'hij' en 'zij' of 'hem' of 'haar' vermijden. Hoewel dat een natuurlijk onderdeel van onze taal is, kan het ongewild informatie prijsgeven aan de spelers. Dit is oneerlijk. Vooral tegen het einde van het spel is dit belangrijk, bijvoorbeeld wanneer er nog maar één Weerwolf in het spel is. De Spelleider moet dan waakzaam zijn.

HET MAKEN VAN FOUTEN DOOR DE SPELEIDER

Ook een Spelleider kan fouten maken. Vanwege de geheime karakters kunnen de spelers de Spelleider meestal niet op zijn fouten wijzen (bijvoorbeeld als de Spelleider per ongeluk een andere speler laat doodgaan dan de Weerwolven hebben aangegeven). In de meeste gevallen is het het beste om een fout bekend te maken indien de fout nog te corrigeren is en het geen negatieve uitwerking op het spel heeft. Indien het te laat is en de fout heeft een voordeel voor één van beide teams, dan moet de Spelleider proberen om de machtsverhouding van voor de fout weer te herstellen.

Als de Spelleider gedurende de nacht een fout maakt, zoals het vergeten van het oproepen van een karakter, laat de spelers dan direct weer inslapen en herstel de fout.

HISTORISCHE ACHTERGROND

'Weerwolven & Waaghalzen' is gebaseerd op een traditioneel Russisch volksspel dat zich in de loop der tijd over de hele wereld verspreid heeft. In de jaren 80 was het thema van dit spel de Mafia. In de jaren 90 werd het Mafia-thema ingeruild voor het Weerwolf-thema. Vele personen hebben geclaimd dat zij het spel hebben doorontwikkeld, maar de echte ontwikkeling in het spel is tot stand gekomen door spelers die de verschillende scenario's, karakters en thema's hebben uitgeprobeerd. Zij hebben bepaald wat is gebleven en wat is verdwenen. 'Weerwolven & Waaghalzen' heeft geprobeerd om de beste ideeën te verzamelen om het zo voor een groot publiek toegankelijk te maken. Zonder twijfel zal 'Weerwolven & Waaghalzen' zich in de toekomst nog verder ontwikkelen.



COLOFON

Speltesters: Dakota Alspach (Playtester Negative 1), Gage Alspach (Playtester Zero), Sterling Babcock, Devin Batutis, Mike Chase, George Clark, Brett Cooper, Mike Cross, Charles De Mar, Hank Drew, David Fair, Randy Farmer, Johnny Gasparini, Greg Jones, Joanne Greenwald, Brett Hardin, Thomas Holenstein, Monique Junot, Bruce Keeney, Stephanie Kelleher, Jeremiah Lee, Josh Lubliner, Nick Lynn, Lane Meyer, Charles Neal, John Nienart, Aliza Panitz, David Ranney, Steve Samson, Ricky Smith, Roy Stalin, Beth Truss, Julien Van Reeth, Karen Woodmansee, John Yeager, Maria Zolotova.

Spelontwerp: Ted Alspach
Illustraties: Sanjana Bajjanath (www.sanjanasart.com), Dennis Lohausen
Grafische bewerking: Hans-Georg Schneider
Nederlandse vertaling: Jeroen Klaasse en Irene de Graaf
Project manager: Jonny de Vries

© 2013 by Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany. Alle rechten voorbehouden.
www.pegasus.de

Nederlandse uitgave door White Goblin Games. www.whitegoblingames.nl



OEREKA!

Het knots-gekke party-bouw-spel

Laat oerkreten horen, gebruik gebaren en sla met je knots
om jouw team naar de overwinning te leiden.



www.whitegoblingames.nl

Happy faces everywhere



NL-22034295